平成17年8月14日発行(不定期発行) 第26巻 平成17年8月14日 第3種郵便物不認可

マイコン BASIC Magazime

August 2005 8

わかる!動かせる!
アニキ全員で楽しめる!
コンピュータの新しい活用法を満載!!



14種類のゲームソフトから18曲一挙掲載!!

ザ・ゲームミュージック・プログラム
●ファミコン音源mck用「パソコンサンデー」
●MSX/MSX2用「イース〜フェルガナの誓い〜」

ビデオゲーム・ミュージック・コレクション
Psyvariar -Asteroid- (C)2000 SUCCESS

けも THE TOWER OF DRUAGA
とまぞぁ TINY XEVIOUS
高瀬 裕司 DRAGON SPIRIT「VOLCANO」
OZ チェルノブ一戦う人間発電所 「CHELNOV THEME」
mobius Bosconian-X68K「FLASH FLASH FLASH」
tom ファンタジーゾーン
WASi303「Pac project」
SHO(遥派) イース「SEE YOU AGAIN」
Unitor7 MAPPY
姫川紫音 DRAGON SPIRIT「GLACIER LAND」
silpheed「Protologics」
coba テラクレスタ「メインBGM」
諫月 呉霞 AFTER BURNER「RED OUT」
るかーど イース「FIRST STEP TOWARDS WARS」
モロコ イース「TOWER OF THE SHADOW OF DEATH」
Lyzell DRAGON SPIRIT「ZAWELL」
Ges.M AFTER BURNER「AFTER BURNER」
プチ スペースハリアー「MAIN THEME」



特別企画
衝撃復活!「俺を信じてコレを買え!」
一緒に唄おう!「TINY XEVIOUS」

とじ込み付録
スーパーソフト・ホット・インフォメーション
ゲームミュージック&同人アレンジアルバム

ファミコン音源＋mck 用（NSF）

ザ
ゲーム
ミュージック
プログラム

パソコンサンデー

〜オープニング〜　©パソコンサンデー /HIMEKAMI

WASi303

内　容

曲はむかーしテレビ東京で放送していたパソコンサンデーという番組のオープニング曲です。

元は姫神の「Gun-Do」という曲です。今回のデータは mck というナイス NSF 作成ツールを使っています。
NSF というのはファミコンサウンドの音楽形式です。

mckを使うのは今回で２回目なんで、まだまだ甘いところがあると思いますがファミコンサウンドなパソコンサンデーというダブルノスタルジックな世界を楽しめると思います。

mck に関しては
「mck wiki」
http://akane.fam.cx/mck/
を見ていただくといいと思います。

プログラムについて

テキストでリストを打ち込んで、mckでコンパイルすれば NSF データが作成されます。

それを NSF プレイヤーに読み込ませて、演奏させてください。

プレイヤーのお勧めは「VirtuaNSF」です。これが一番良い音がすると思います。

しかし、一番いい音はファミコン実機で演奏させることですね。

うれしいことに「TNS-HFC1-E」というファミコン実機演奏ボードがあり簡単に NSF データをファミコン実機で演奏させることができます。
http://www2s.biglobe.ne.jp/~tns/tnshfc1e.html

音の解像度が断然違うので、NSF をやるひとはマストアイテムだとおもいますよ。
（残念ながら各種拡張音源には対応していないみたいです。）

余談ですが

今回は実機演奏ボードで演奏して録音をしたかったので、ファミコンのオリジナル音源のみで作成しました。

MML のテクニック的には何も難しいことはやっていません。

また、ソースを公開するということで DPCM も使いませんでした。

拡張音源も使おうかと思ったんですけど、あんまりやっちゃうとファミコンっぽさが薄まってしまうのと３音＋ノイズ１音という制限を楽しみたかったので、拡張音源は使いませんでした。

曲的にはかなり意訳した部分がありますけど、雰囲気は出ているのではないかと思います。

GORRY先生より一言

その昔……当方が本コーナーを担当する５年も前、TV ではパソコンでのプログラムや応用的使い方を伝える番組が放送されていました。その OP 曲です。

オシレータの発振をアナログの VCF と VCA で変調し、レゾナンスとフィルタをかませたエレクトリックな音色を、FC 音源のデューティ変調のみでうまく再現しています。

独特のクリックと微妙な LFO をきかせたアタックは mck の得意技です。エコーとコーラスで深みを与えるサスティーンは本来チャンネル数の少ない FC 音源では不得手とするところですが、そこはうまくアルペジオとディレイを調整することで聴かせてくれています。

(GORRY@hauN.org)

パソコンサンデーのミュージックプログラムリスト

```
;--------------------------------
; パソコンサンデーオープニング
;
;  Music by 姫神せんせーしょん
;  Programed by WASi303
;              Ver.20050530
;--------------------------------
#TITLE                          PasocomSunday Opening
#COMPOSER     Music.Himekami  Prog.WASi303


;---------------------
;      Duty比設定
;---------------------
@0 = { 0 0 0 2 }
@1 = { 0 0 1 1 1 1 1 1 1 2 2 2 2 2 3 3 2 }
@3 = { 2 2 2 1 }
```

★焼き肉ぅ!焼き肉ぅ!最近食ってねぇなぁ(;´Д`)。（大阪府守口市・**モロコxx才**）・・・【**影**：だいぶ荒んだ食生活を送っているようだな。**編**：あなたほどではないと思います。】

```
;----------------------
;    Envelope設定
;----------------------
@vØ = { 7 8 9 9 11 11 11 11 11 11 8 8 7 7 6 6 5 5 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 3 }
@v1 = { 8 7 6 5 4 }
@v2 = { 5 4 3 }
@v3 = { 4 5 7 6 6 4 4 4 3 3 2 2 1 }
@v4 = { 9 4 2 1 Ø }
@v5 = { 15 1Ø 6 4 3 2 2 1 Ø }
@v6 = { 1Ø 5 4 3 3 3 3 3 3 2 }
@v7 = { 15 9 8 7 }
@v8 = { 3 2 2 2 2 1 }
@v9 = { 15 8 7 7 7 6 4 4 4 3 3 3 2}
@v1Ø = { 8 6 4 }
@v11 = { 3 }
;----------------------
;                  LFO 設定
;----------------------
@MPØ = { 55 3 2 Ø}
@MP1 = { 1Ø 3 3 Ø}
;----------------------
;   Pitch Bend 設定
;----------------------
@EPØ = { -2 Ø }
@EP1 = { -2 2 Ø }
@EP2 = { -2 -1 Ø }
@EP3 = { -4 -1 -1 Ø }
@EP4 = { -36 }
@EP5 = { 5 -1 -1 -1 -1 -1 Ø Ø Ø Ø 3 3 6 Ø Ø Ø -6 -6 Ø }
;----------------------
;  NoteEnvelope 設定
;----------------------
@ENØ = { | -5 Ø Ø -4 Ø Ø -3 Ø Ø 12 Ø Ø }
;----------------------
;                    MML
;----------------------
ABCD t158

A l1@1o5@v1MPØ
A g&g2g+2a+&a+ g&g2g+2a+&a+2 EPOF r16a+8a+16r4
A l16@@1EP5MP1@v9 c4&c8.r16q4c8c+8d+8q8f32f+32f8.c2&c4.<a+2&a+8>c+4f4.d+4c+4c4
A c4&c8.r16q4c8c+8d+8q8f32f+32f8.c2&c4.<a+2&a+8>c+4f4.d+4c+4c4
A f2d+8c+4d+2&d+8g+4.a+8 @2EPOFMPOFo4@v1Ø dfa+>cdfa+>cdfa+>cdfa+>c<a+fdc
A o5@@1EP5MP1@v9 c4&c8.r16q4c8c+8d+8q8f32f+32f8.c2&c4.<a+2&a+8>c+4f4.d+4c+4c4
A c4&c8.r16q4c8c+8d+8q8f32f+32f8.c2&c4.<a+2&a+8>c+4f4.d+4c+4c4
A f2d+8c+4d+2&d+8<g+4.a+8 @2EPOFMPOFo4@v1Ø dfa+>cdfa+>cdfa+>cdfa+>c<a+fdc
A o3@@Øq5@v6c8c8

B l1@vØ@@3o5ENØq8
B [f&f]3 f&f2 ENOFl8@3@v6q6 r16<ff16r4>
B [[@@Ø@v6q6l8 <f>f<cd+r8f16f16fc f>f<cd+r8f16f16fc
B d+>d+<<a+>c+r8d+16d+16d+<a+> d+>d+<<a+>c+r8d+16d+16d+<a+>]2
B c+>c+<g+a+c+>c+<g+a+<g+>cd+f<a>d+fa+&a+12
B D1@2l16o4q8@v11dfa+>cdfa+>cdfa+>cdfa+>c<a+12f12DØ]2
B o4@v6@@Øq5f8f8

C l8o3q6
C [f>f<]3Ø q5f16>ffr8.
C [[f>f<cd+r2f>f<cd+ EP4q5>d16r16>d<q6a4 EPOFv6q5
C <d+>d+<<a+>c+r2d+>d+<<a+>c+ EP4q5 >d16r16>d<q6a4 EPOFv6q5 <]2
C c+>c+<g+a+r2 <g+4>g+16r16<g+8a4>a16r16<q8a+1&a+4.q5]2
C f8f8

D l16oØ
D [EPØ@v4q1b8 EP2q6cc]3Ø @v5q8EP3bb8b4r16
D [[[EPØ@v4q1b8 EP2q5c8]3 @v5q8EP3b8 EP2@v4q5c8]7
D [EPØ@v4q1b8 EP2q5c8]3 EPØ@v4q1b8 @v5q8EP3bb
D [EPØ@v4q1b8 EP2q5c8]3 @v5q8EP3b8 EP2@v4q5c8
D EPØ@v4q1b8 EP2q5c8 @v5q8EP3b8 @v4EP2q5c8 EPØ@v4q1b8 EP2q5c8 @v5q8EP3b4r1r4]2
D @v5q8EP3b8b8
```

★汚染度の高いベースラインに昇天（兵庫県飾磨郡・**OZxx才**）……【**つぐ美：**あのベースラインに惹かれた人が結構いるみたい。**影：**少なくとも私たちの周りはね。】

MSX/2/2+/turboR(MSX-MUSIC)用

ザ
ゲーム
ミュージック
プログラム

イース～フェルガナの誓い～

イルバーンズの遺跡　©日本ファルコム

プチ

内　容

ファルコムの最新作「イース～フェルガナの誓い～」からイルバーンズの遺跡です。と書いてますが「Wanderers from Ys」です（苦笑）。音楽は昔の物をベースに新アレンジされており、とても格好よくお気に入りの楽曲揃いです。このプログラムでは、敢えて前作ポイ感じをOPLL+PSGで再現しました。

プログラムについて

基本に忠実に作っています。メロディは２パート使って疑似ディレイ、オリジナル音色を切り替えて使っています。特に気を付けたのはドラム。OPLLのポコポコドラムではなく、タイトで抜けのいいドラムを目指し、PSG３音全部をドラムにあてています。

そして、Yコマンドを使用しタムに音階を付けるなど色々とやっています。ただ、その反動でドラム以外にPSGを鳴らすことが出来なくなってしまいました。PSGを２チャンネルだけ使用し、残り１チャンネルを別に割り振るということも考えたのですがうまくいきませんでした。

苦労したところ

MSXはオリジナル音色を同時に１つしか使用することが出来ません（切り替えて使うことは出来る）。そのためプリセットの音色の使いどころが重要になるのですが、実際に『使える』音色はさほど多くありません。そのためどうしても同じ音が増えがちになります。そのあたりを注意して制作したつもりですが…まだまだのようです。

余談ですが

前述の「フェルガナの誓い」。システムもVIをベースに全く別物となっています。往年のファンも問題なくプレイできます。お勧めですので是非プレイしてください。

GORRY先生より一言

MSX-MUSIC で作成された曲は、機能の制限によりどうしても均一なものになりがちです。その中で一歩抜きん出るには、選曲・音色・演奏技術などにきらめく何かが必要です。

翻ってこの曲、何かきらめいているかというと、実はあまりありません。Ysシリーズは投稿曲の中でも最も多かったタイトルであり、音色はプリセットだけ、打ち込みはそつがないもののそれだけでしかありません。当時なら「Ｂ箱（ページが余ったときのためのストック）行き」だったと思います。

しかし、ベーマガという場がなくなった昨今、当時を懐かしむという目的のもとにおいては、これもいいものといえるでしょう。

(GORRY@hauN.org)

イース～フェルガナの誓い～イルバーンズの遺跡のミュージックプログラムリスト

```
10 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR1000:_PITCH(440):_TRANSPOSE(0)
20 A1$="L806R4FR8E2 F4FE&EFE4 E4DD&D2 D4C#C#&C#2"
30 D1$="R16 L806R4FR8E2 F4FE&EFE4 E4DD&D2 D4C#C#&C#4.."
40 C1$="L804R4AR8G2 A4AG&GAG4 G4FF&F2 F4EE&E2"
50 E1$="R16 L804R4AR8G2 A4AG&GAG4 G4FF&F2 F4EE&E4.."
60 B1$="@22Y0,50L804R4DR8D2 CCC&CCCC4 <B-4B-B-&B-2 A4AA&A2"
70 F1$="L1603DR16DDDR16DDDR16DDDR16CC& CR16CCCR16CCCR16CCCR16<B-B-& B-R16B-B-B-R16B-B-B-R16B-B-B-R16AA& AR16AAA
R16AAAR16AAAR16AA"
80 A2$="R4FR8E2 F4FE&EFE4 E4DD&D2 D4C#C#&C#AA4"
90 D2$="R16 R4FR8E2 F4FE&EFE4 E4DD&D2 D4C#C#&C#AA8."
100 C2$="R4AR8G2 A4AG&GAG4 G4FF&F2 F4EE&EC#EA"
110 E2$="R16 R4AR8G2 A4AG&GAG4 G4FF&F2 F4EE&EC#EA16"
120 B2$=">R4DR8D2 CCC&CCCC4 <B-4B-B-&B-2 A4AA&AA>CE"
130 A3$="@605>D4.F&FFED E4.<A&A4>C4 D4.<B-&B-4A-4 AB>C#DEFGE"
140 D3$="@605>R16 D4.F&FFED E4.<A&A4>C4 D4.<B-&B-4A-4 AB>C#DEFGE16"
150 B3$="@604>A4.>D&DDC<A >C#4.<E&E4A4 B-4.G&G4D4 C#DEFGABG"
160 C3$="04>L16ADFDADFDADFDADFD AC#EC#AC#EC#AC#EC#AC#EC# B-DGDB-DGDB-DA-DB-DA-D AEDEAEDEAEAC#DC#EC#"
170 E3$="04>R16 L16ADFDADFDADFDADFD AC#EC#AC#EC#AC#EC#AC#EC# B-DGDB-DGDB-DA-DB-DA-D AEDEAEDEAEAC#DC#E"
180 F3$="03DR16DDDR16DDDR16DDC>C<<B->B- <AR16AAAR16AAAR16AAAR16A-A- GR16GGGR16GGA-R16A-A-A-R16A-A- AR16AAAR16AA
AR16AAB8>C#8"
190 A4$="D4.F&FFED E4.G&G4E<A- >FEDFEDC#<A >D<AFAD4>@4D16C#16C16<B-16"
200 D4$="R16 D4.F&FFED E4.G&G4E<A- >FEDFEDC#<A >D<AFAD4>@4D16C#16C16<"
210 B4$="F4.A&AAGF G4.B-&B-4GR8 AGFAGFEC# AFDF<A4R4@3"
220 C4$="ADFDADFDADFDADFD B-EGEB-EGEB-EGEB-EGE >F<A>E<A>D<A>F<A>E<A>D<A>C#<A>EC# D<AFADAFADEFA>D4>"
230 E4$="R16 ADFDADFDADFDADFD B-EGEB-EGEB-EGEB-EGE >F<A>E<A>D<A>F<A>E<A>D<A>C#<A>EC# D<AFADAFADEFA>D8.>"
240 F4$="DR16DDDR16DDDR16DD<AAA-A- GR16GGGR16GGGR16GGGR16A-A- AR16AAAR16AAAR16AAB8>C#8 DR16DDDR16DDDR16DDCR16CC"
250 A5$="04>B-B-B-B-&B->CDF E4.C&C4<B->C <B-4.A&A4F4 B-4.A&A2"
260 D5$="R16 04>B-B-B-B-&B->CDF E4.C&C4<B->C <B-4.A&A4F4 B-4.A&A4.."
270 C5$="V11L804F2.D4 E2C2 A2F4G4 A4<A4>C4C#4"
280 E5$="V9R8 L804F2.D4 E2C2 A2F4G4 A4<A4>C4C#8"
```

★原曲が名曲なだけに、皆様に気に入って頂けるかビクビクしてますです・・・はい。今回、ギターをWOODSOFT様のCDではお馴染みの平松俊紀様に弾いて頂きました。感謝感激。（埼玉県・**Ges.Mxx才**）……**【影：**すげー。**】**

```
290 F5$="<B-R16B-B-B-R16B-B-B-R16B-B-B-R16B-B- >CR16CCCR16CCCR16CCCR16CC FR16FFFR16FFFR16FFFR16FF FR16FFFR16FFF
#R16F#F#F#R16F#F#"
300 A6$="B-B-B-B-&B->CDF E4.F&F4G4 AB-GA&A2 AB-A-A&A2"
310 D6$="R16 B-B-B-B-&B->CDF E4.F&F4G4 AB-GA&A2 AB-A-A&A4.."
320 C6$="D2.B-4 G2E2 A2B2 >C#2E2"
330 E6$="R8 D2.B-4 G2E2 A2B2 >C#2E4."
340 F6$="GR16GGGR16GGGR16GGGR16GG CR16CCCR16CCCR16CCCR16CC AR16AAAR16AAAR16AAAR16AA AR16<AAAR16AA>AR16<AAAR16AA"
350 A7$="@6B-4.D&D4F4 E4.F&F4GB- >C4.<A&A4GA G4.F&FDEF"
360 D7$="@6R16 B-4.D&D4F4 E4.F&F4GB- >C4.<A&A4GA G4.F&FDEF16"
370 C7$="<G2A4B-4 >C2<C4E4 E4.F&F2 E4.F&F2"
380 E7$="R8 <G2A4B-4 >C2<C4E4 E4.F&F2 E4.F&F4."
390 F7$=">GR16GGGR16GGGR16GGGR16GG CR16CCCR16CCCR16CCCR16CC FR16FFFR16FFER16EEER16EE DR16DDDR16DDCR16CCCR16CC"
400 A8$="GGGGR8AB-4 A-A-A-A-R8AB>D C#2&C#EFG A4.G&G4E4<"
410 D8$="R16 GGGGR8AB-4 A-A-A-A-R8AB>D C#2&C#EFG A4.G&G4E8.<"
420 C8$="V12DDDDR8EF4 DDDDR8DA-B- A2&AAA>C# E4.C#&C#4<A4"
430 E8$="V10R16 DDDDR8EF4 DDDDR8DA-B- A2&AAA>C# E4.C#&C#4<A8."
440 B8$="@22Y0,5003B-B-B-B-R8>CD4 <BBBBR8B>DF E2&EEEA >C#4.<A&A4E4"
450 F8$="GR16GGGR16GGGR16GGGR16GG A-R16A-A-A-R16A-A-A-R16A-A-A-R16A-A- AR16AAAR16AAAR16AAAR16AA AR16AAAR16AAAR1
6AAAR16AA"
460 A9$="O4>DEFDEFGF EFEDC#DEG FGAFGAB-A GAGFEFGE"
470 D9$="R16 O4>DEFDEFGF EFEDC#DEG FGAFGAB-A GAGFEFGE16"
480 C9$="V11A2&AFGA& A2&AFGA& A4FD&D4EF& FE&EG&GE4."
490 E9$="V9R16 A2&AFGA& A2&AFGA& A4FD&D4EF& FE&EG&GE4&E16"
500 B9$="@6O4>R1 R1 DEFDEFGF EFEDC#DEC#"
510 F9$="DR16DDDR16DDCR16CCCR16CC <B-R16B-B-B-R16B-B-AR16AAAR16AA >DR16DDDR16DDCR16CCCR16CC <B-R16B-B-B-R16B-B-
AR16AAAR16AA"
520 AA$="F4.G&G4A4 G4.E&E4G4 F#1 F1"
530 DA$="R8 F4.G&G4A4 G4.E&E4G4 F#1 F2.."
540 CA$="AGFG&GF4. >C<B-AB-&B-G4. A<A>DEF#A>DE L16FED<AFED<ADEFA>DEFA>V12"
550 EA$="R16 AGFG&GF4. >C<B-AB-&B-G4. A<A>DEF#A>DE L16FED<AFED<ADEFA>DEF>V10"
560 BA$="D4.E&E4F4 E4.C&C4E4 D1 D1"
570 FA$="B-R16B-B-B-R16B-B-B-R16B-B-B-R16B-B- >CR16CCCR16CCCR16CCCR16CC DR16DDDR16DDDR16DDDR16DD DR16DDER16EEFR
16FFAR16AA"
580 G1$="HB!8H16H16HM!8H16H16HB!8H16H16HM!8H16C!H16 HB!8H16H16HM!8H16H16HB!8H16H16HM!8H16C!H16 HB!8H16H16HM!8H1
6H16HB!8H16H16HM!8H16C!HB!16 H16B!16HB!16H16HM!8H16H16HB!8H16H16HM!8HM!16C!HM!16"
590 S1$="L4RCRC RCRC RCRC RCRC8C16C16"
600 G2$="HB!8H16H16HM!8H16H16HB!8H16H16HM!8H16C!H16 HB!8H16H16HM!8H16H16HB!8H16H16HM!8H16C!H16 HB!8H16H16HM!8H1
6H16HB!8H16H16HM!8H16C!HB!16 H16B!16HB!16H16HM!8H16H16HB!8H16H16HM!16M!16HM!16C!HM!16"
610 S2$="RCRC RCRC RCRC RCRC16C16C16C16"
620 G3$="HB!8H16H16HM!8H16H16HB!8H16H16HM!8H16C!HB!16 HB!8H16H16HM!8H16H16HB!8H16H16HM!8H16C!HB!16 HB!8H16H16HM
!8H16H16HB!8H16H16HM!8H16C!HB!16 HB!8H16H16HM!8H16H16HB!16Y24,200M!16Y24,150HM!16Y24,50HM!16Y24,200HC!8Y24,50HM
!16M!C!H16"
630 S3$="RCRC RCRC RCRC RCR16M3000C16M2000C16M1000C16M10000C8M3000C16C16"
640 G4$="HB!8H16H16HM!8H16H16HB!8H16H16HM!8H16C!HB!16 HB!8H16H16HM!8H16H16HB!8H16H16HM!8H16C!HB!16 HB!8H16H16HM
!8H16H16HB!8H16H16HM!8H16C!HB!16 HB!8H16HM!16HC!8HM!16HM!16HB!8HC!16H16HM!16M!16HM!16C!HM!16"
650 S4$="RCRC RCRC RCRC R8R16C16M10000C8M3000C16C16R8M10000C8M3000C16C16C16C16"
660 G5$="HB!8H16H16HM!8H16H16HB!8H16H16HM!8H16C!H16 HB!8H16H16HM!8H16H16HB!8H16H16HM!8H16C!H16 HB!8H16H16HM!8H1
6H16HB!8H16H16HM!8H16C!H16 HB!8H16H16HM!8H16H16HB!8H16H16HM!8H16C!H16"
670 S5$="RCRC RCRC RCRC RCRC"
680 G6$="HB!8H16H16HM!8H16H16HB!8H16H16HM!8H16C!H16 HB!8H16H16HM!8H16H16HB!8H16H16HM!8H16C!H16 HB!8H16H16HM!8H1
6H16HB!8H16H16HM!8H16C!H16 HB!8H16H16HM!8H16H16HM!8HB!16HM!16HB!16M!16HM!16C!HM!16"
690 S6$="RCRC RCRC RCRC RCC8R16C16R16C16C16C16"
700 G8$="HB!8H16H16HM!8H16H16HB!8H16H16HM!8Y24,200M!H16Y24,100M!C!H16 Y24,50HB!8H16H16HM!8H16H16HB!8H16H16HM!16
M!16H16M!C!H16 HB!8H16H16HM!8H16H16HB!8H16H16HM!8HM!16C!H16 HB!8H16HB!16HM!8H16HB!16HM!8HM!16HB!16HM!16M!16HM!1
6C!HM!16"
710 S8$="RCRC8M3000C16M2000C16 M3000RCRC16C8C16 RCRC8C8 RCC8C16R16C16C16C16C16"
720 GA$="HB!8H16H16HM!8H16H16HB!8H16H16HM!8H16C!H16 HB!8H16H16HM!8H16H16HB!8H16H16HM!8H16C!H16 HB!8H16H16HM!8H1
6H16HB!8H16H16HM!16M!16H16C!HM!16 HB!8H16HM!16HM!8H16H16HM!8HM!16HB!16HM!16M!16HM!16C!HM!16"
730 SA$="RCRC RCRC RCRC16C8C16 R8R16C16CC8C8C16C16C16C16"
740 T$="T150":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$
750 POKE&HFA5C,32:POKE&HFA6C,24:SOUND6,0:SOUND7,&H37
760 PLAY#2,"@6V15","@22V12Y0,50","@22V12Y0,50","@6V13","@22V10Y0,50","@12V13Q5","V4@A15Y24,50","SM3000","S","S"
770 PLAY#2,"Y32,33","Y33,33","Y34,33","Y35,33","Y36,33","Y37,33"
780 PLAY#2,A1$,C1$,B1$,D1$,E1$,F1$,G1$,S1$,S1$,S1$
790 PLAY#2,A2$,C2$,B2$,D2$,E2$,F1$,G2$,S2$,S2$,S2$
800 PLAY#2,A3$,C3$,B3$,D3$,E3$,F3$,G3$,S3$,S3$,S3$
810 PLAY#2,A4$,C4$,B4$,D4$,E4$,F4$,G4$,S4$,S4$,S4$
820 PLAY#2,A5$,C5$,A5$,D5$,E5$,F5$,G5$,S5$,S5$,S5$
830 PLAY#2,A6$,C6$,A6$,D6$,E6$,F6$,G6$,S6$,S6$,S6$
840 PLAY#2,A7$,C7$,"" ,D7$,E7$,F7$,G5$,S5$,S5$,S5$
850 PLAY#2,A8$,C8$,B8$,D8$,E8$,F8$,G8$,S8$,S8$,S8$
860 PLAY#2,A9$,C9$,B9$,D9$,E9$,F9$,G5$,S5$,S5$,S5$
870 PLAY#2,AA$,CA$,BA$,DA$,EA$,FA$,GA$,SA$,SA$,SA$
880 GOTO 800
```

★ギターとベースが生ってのは良いものですね。その分、Mixで苦労するんですけども(笑)(埼玉県蕨市・**姫川紫音24才**)…
…【**編**:その苦労は必ず報われるのですよ。】

マイコンBASIC Magazime別冊

ALL ABOUT シリーズ Vol.

ALL ABOUT 電撃MediaMix



メディアワークスのメディアミックスを、読む

雑誌の住人・編

ComicMarket68　2005/08/14
B5平綴じ　雑誌の住人：西へ－07a
URL:http://www.interq.or.jp/red/scc/

俺を信じてコレを買え!

第1回 メタルマックス2

■発売元:データイースト　■発売年:1993年



文責:INTERFACE

名作である。他に言葉が見つからない。

文明崩壊後の荒れ果てた世界、賞金稼ぎとして戦車を駆る少年が復讐を果たす物語である。いったいどれほどの時間を、このゲームとともに過ごしただろう。

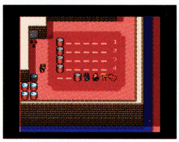
その当時、俺はまだ中学生だった。当時はDQ、FFの黄金期であり、RPGといえばファンタジーと相場は決まっていた。かかるゆえん、当時の子どもたちにとって、ゲームとはすなわち夢に同義であったからだ。

衝撃的だった。世界は荒廃していてしかしそれを救うでもなく、主人公は生きるためにただ戦う。このゲームにおいて、まったき正義は存在しない。眼前の敵を打ち倒すべく、合目的的に戦車を改造し、自らを武装し、そのために、否それゆえに賞金稼ぎを続けていく血と金の連鎖。あの当時においては、いや今もなお凄絶な命題として残る世界観に魅せられたプレイヤーは、私を含め、決して少なくなかったのである。

賞金首を倒すことにより報酬を得、戦車を改造しながら続ける旅は自由度に富み、不安になるほどプレーヤーを縛らない。各地に散らばる超兵器がさらなる誘引を与え、しかし無慈悲なまでに強力なボスが立ちはだかった。当時のRPGに対し、コアなゲーマーが抱いていたであろうすべてのアンチテーゼを集約し、誘い込み、相応の満足と工夫の余白を与えて結実した、これはゲーム史上における傑作だった。



◀RPG史上最凶クラスの強さを誇るテッド様。



◀MMを語る上で外せないのがドラム缶、押してもいいんだぜ!

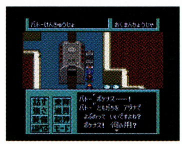
2003年7月、かのような名作を遺してデータイーストは逝った。

何か大きなものを喪失した感覚に、俺はとらわれた。久しく忘れていた攻撃衝動、ゲームへの熱が、記憶の奥底で頭をもたげる。倒産を知ったその日の夜、帰宅した俺の手には、中古のスーファミとそのソフトが握られていた。ハードウェアが高度化し、ジャンルが飽和・細分化した今だからこそ、エンディングの感動が忍耐と工夫の産物であった頃のゲームを、俺は推す。ここには流麗なCGも、洗練されたドラマもない。あるのは、野心的な作り手にバッサリやられた切り傷と、金と、戦車と、敵だけだ。

失われた時代を思い出せ、スーパーファミコンに火を入れろ。持っていないなら今すぐ走れ、奪うがごとく買いに行け！　荒涼たる自由、むせぶような暴力、そして血と鋼にまつわる時間を、俺はお前に約束しよう。



◀お尋ね者キター!!という正にその瞬間!!



◀言葉は汚いけど暖かい、名セリフが多いのもMMの魅力。



◀主人公達が全滅する度に何故か研究所がご立派に…



◀愛人と密会シーン
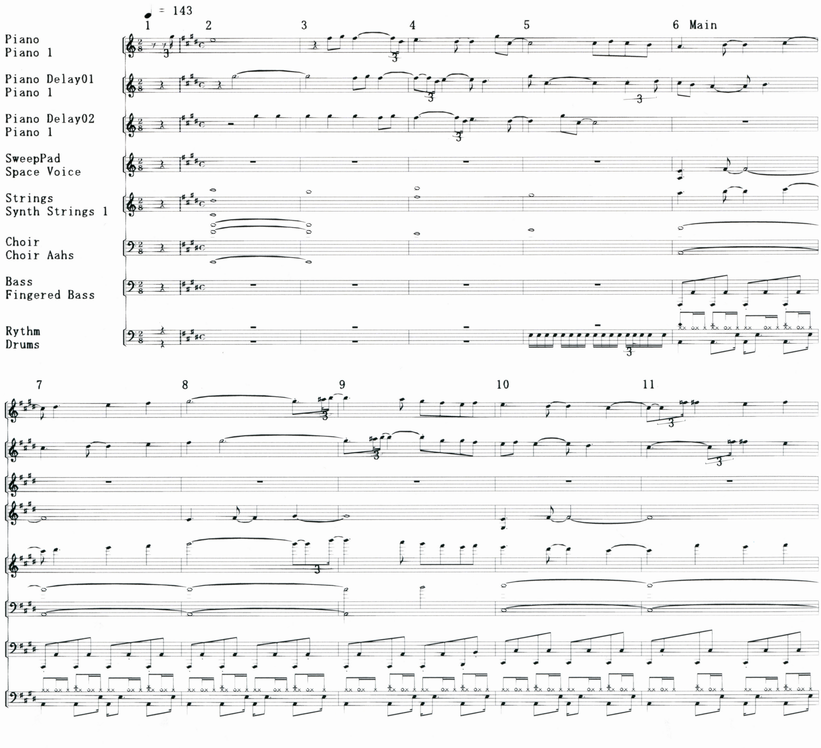


◀戦車ナシ・1人旅・低レベルクリア等、やり込み度は非常に高い。

★x68kにドラスピ移植で狂喜乱舞!やりこみましたとも…友達のウチで(爆)x68k持ってなかったしー(秋田県・**高瀬 裕司30才**)……【**影**:触って触って触りまくって爆発させたら本体買ってもらえたかも! **Dr.D**:それは影くんだけじゃ!】
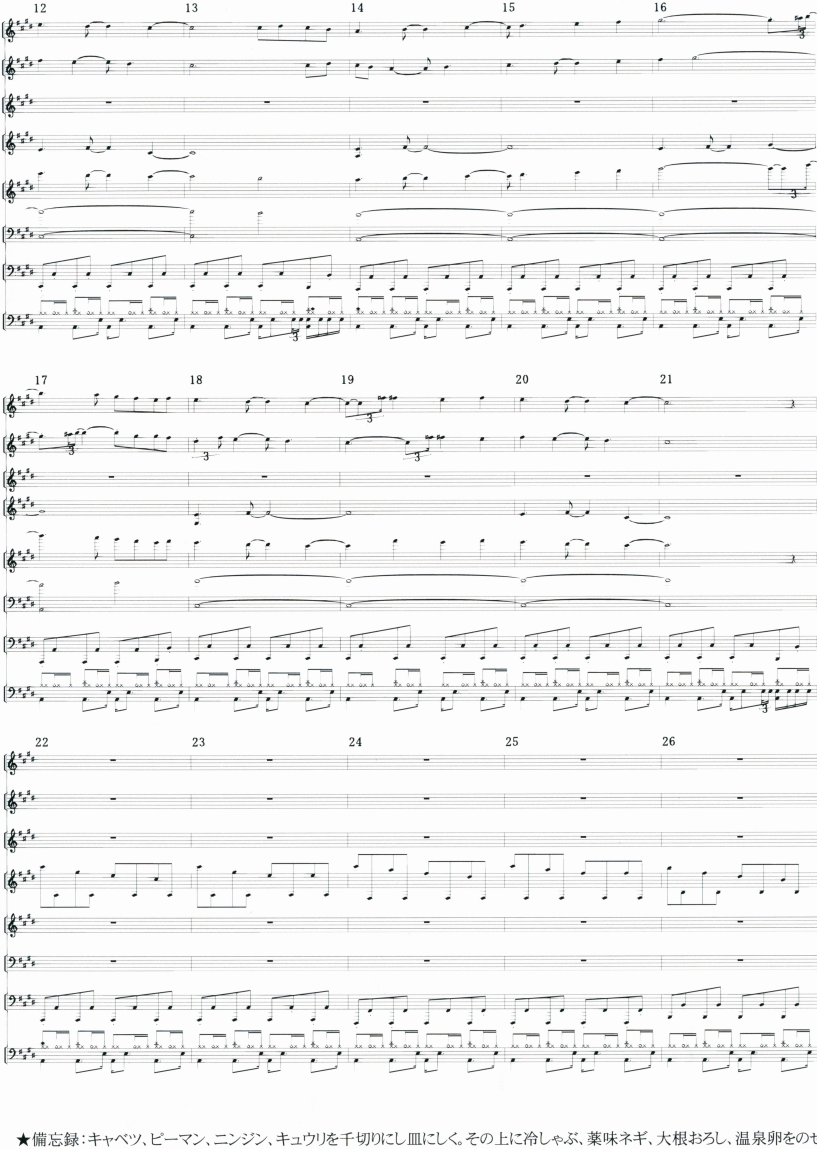
Psyvariar

(C)2000 SUCCESS

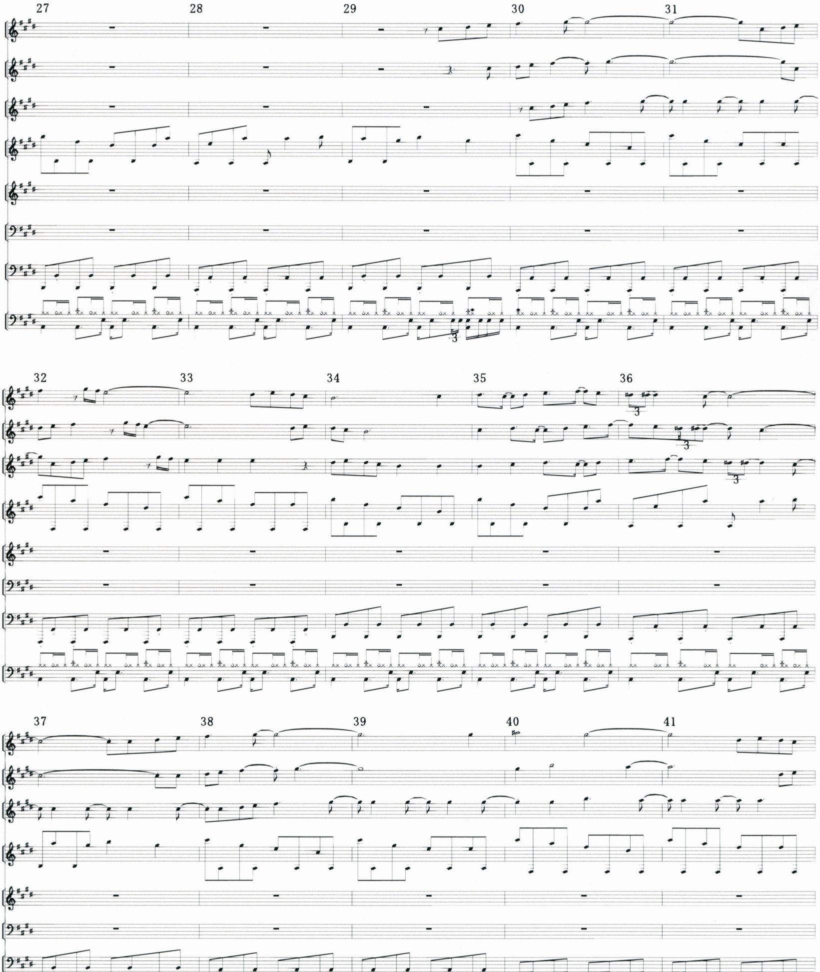
Asteroid
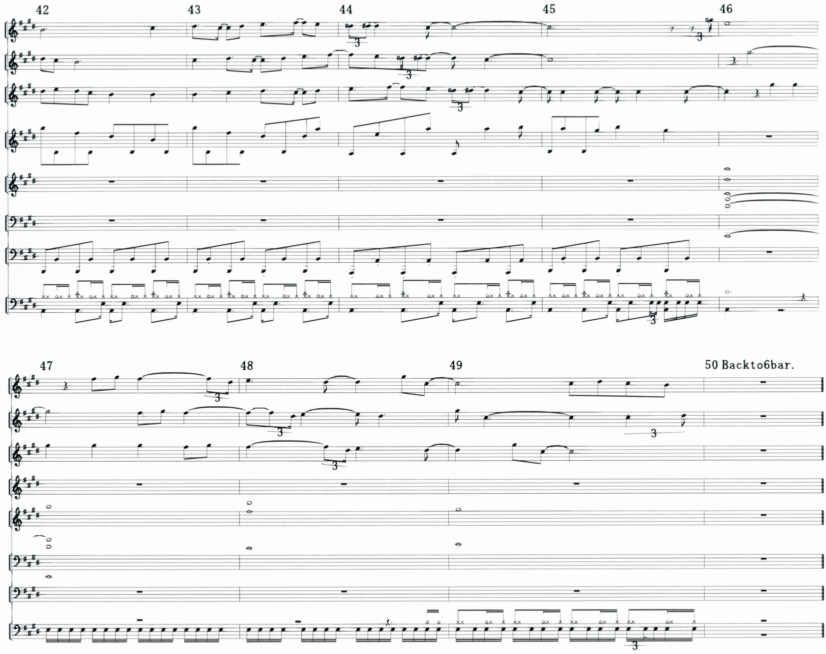


★何度あの楽譜にだまされた事か・・・・ミミコピできない俺にとって拷問だった（東京都江東区・**わし30才**）……【**つぐ美：**ベーマガは耳コピーの登竜門だもんね! **影：**間違い探しもベーマガクオリティ。。**編：**笑えませんよ。】



★備忘録：キャベツ、ピーマン、ニンジン、キュウリを千切りにし皿にしく。その上に冷しゃぶ、薬味ネギ、大根おろし、温泉卵をのせ、ごまダレをかけて全部まぜていただく。（千葉県市川市・**けも30才**）……【**つぐ美**：よーし、今晩はこれを作って頂きますね。】



★RED OUTってお赤飯行事の事だと思っていた、そんな若い日の思い出。(東京都大田区・HIGE92才)……【**影**：ま、お祝いしなくちゃね☆ **Dr.D**：影くん、ちょっと下品だぞ。】



一緒に唄おう!「TINY XEVIOUS」

TINY XEVIOUS
作曲:株式会社ナムコ　編曲:とまぞぉ

データレコーダ走らせて
胸ときめかせロードを待った
アドベンチャーの画面変わると
俺たちまたまた待たされる

※俺の輝いてたあの時代
　いつもいつも、いつも一緒だった
　小さな宇宙のような箱
　4色の芸術、おしゃべりと
　3音の音楽フルに使い
　何でも出来るさ

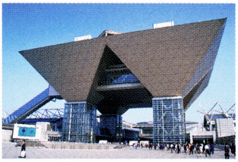
PC80、FM8、PC60パピコンだ
JR100にやすしのパソピア
パソコンテレビX1

98出たけど高嶺の花で
僕らはこぞってMSX
PC66六本木、とうとう出たよ68K

あれからいろいろ進化はしたけど
いまいち燃えない飽食時代
楽しい意味が変わってしまった
受身の今を変えてみよう
話せる、漢字る、カラフるマイコン
僕らの夢を叶えてくれた
お前を絶対忘れはしない
約束するよ、いつまでも

※くりかえし

★ソフトシンセは配線しないでよくて楽～(CMM時代と比べれば夢のよう)。(大阪府守口市・**silpheed0x1e才**)……【**影:**ケーブル腐海対策? **編:**中古音源を買い込んでる噂も。】



ゲームミュージック&同人アレンジアルバム

INDIES MUSIC CD

今月の同人新作リリース情報



その筋(?)では毎回マニアックなテーマと選曲が定評のWOODSOFTの夏の新作。

今回のテーマはみなさんお馴染みの「MYCOM SOFT」から。セレクトされた曲目も「テラクレスタ」「X68000版ボスコニアン」「チェルノブ」などのメジャーどころの定番曲はきっちり押さえている。アレンジャー陣もサークル主催者そっちのけで多彩なのもいつもの如く。

中でもお勧めは「TINY XEVIOUS」「MAPPY」「ファンタジーゾーン」。なぜ「TINY」?それは、聞いてのお楽しみ。意外なヴォーカリストが貴方をを待っている。

なお、風の噂によるとWOODSOFTの次回作は「ザインソフト」「クリスタルソフト」「シンキングラビット」「コンパイル」「BPS」の各社の新作からの特集となる模様。情報が入り次第特集の予定なので、続報をお待ちいただきたい。

イベント

ComicMarket68
2005年8月12日～14日（東京ビッグサイト）

各サークルから夏新作目白押し！続々と夏コミ（コミックマーケット６８）で発売予定の情報が編集部に到着しております！

ここで紹介した以外にもT&E SOFTのアレンジアルバムを製作中の某サークルやコ○ミ作品オンリーアレンジを製作しているサークルなど、未確認情報が多数到着して編集部は狂喜乱舞の状態。このあたりは現在強力取材を決行中。次号で総力特集をお送りする予定なので乞うご期待！



▲写真は夜のビッグサイト。ライトアップされた光景も大変綺麗だが、徹夜での参加は厳禁!! カタログの諸注意をよく読んで参加しよう。

ぱらりろどぉ～ん（仮称）

8/14　■MTK2　■2005年8月14日
■CD MTK2-



昨年は、ＭＳＸ作品オンリーやシューティングゲームオンリーなど熱くて激しく、そして懐かしさを感じる作品をリリースしてきたＭＴＫ２。夏の新作はスクウェア作品中心。ロマサガ、聖剣伝説、ＦＦシリーズなどメロディアスなスクウェア作品からピックアップ。アレンジャーは『懐中電灯』シリーズでおなじみのくぼた牧之介氏。お得意のピアノを使って爽やかにアレンジ。彼の指先から紡ぎ出される音楽に癒されること間違いなしだ。残念ながらジャケット写真と収録曲は間に合わなかったのでお許し頂きたい。詳細はＭＴＫ２のWebサイトをチェック。ちなみに主宰のmobius氏によると本ＣＤの制作コードネームは『ぱらりろどぉ～ん』。これは期待大だぞ。

http://www6.airnet.ne.jp/mtk2/

Seraphic Lawsuit

8/14　■Rolando　■2005年8月14日
■CD RLCD-0014



次に、おなじみのろうらん堂。今回は初心に返ってゲームオムニバスアルバム。懐かしい作品から新しい作品まで幅広く収録。原曲に近いものからかけ離れているものまで多彩な内容はろうらん堂ならでは。今回の目玉はとよしま氏のクラナドＹＭ○風のアレンジ！まさにこの企画にうってつけのアレンジといえるだろう。

収録曲：①よなたんフーガ(仮) Lyzel(Rolando.) ②GRIDSEEKER -GRIDSEEKER (c)TAITO- mobius(MTK2) ③レコ姫の冒険 -虫姫さま (c)CAVE- A-TACKQ(Rolando.) ④上海紅茶館 ～ Chinese Tea 東方紅魔郷 ～ the Embodiment of Scarlet Devil. (c)上海アリス幻樂団 SHO[HarukaHa] (Rolando.) ⑤ヴワル魔法図書館 東方萃夢想 ～ Immaterial and Missing Power. (c)上海アリス幻樂団 高瀬裕司(MTK2) ⑥狂気の瞳 ～ Invisible Full Moon 東方永夜抄 ～ Imperishable Night. (c)上海アリス幻樂団 諌月呉霞(System Ancient Angel) ⑦Marginal Consciousness BATTLE GAREGGA (c)EIGHTING / RAIZING SHO [HarukaHa] (Rolando.) ⑧Euress ディガンの魔石 (c)Artec Lyzel(Rolando.) ⑨東風 CLANNAD (c)Key とよしま(とよしまハウス) ⑩ のどか 水月 (c)F&C 葉月わたる(初音館) ⑪CERAMIC HEART RAYSTORM (c)TAITO RKZ(萬屋音楽堂)

http://www.aya.or.jp/~haruka/

★どもども。お誘いありがとうございます。一度でいいから、ベーマガに掲載されてみたかったUnitor7です。好き勝手作っちゃいました。楽しかったです（お（埼玉県入間郡・**Unitor7 30才**）……**【影：ここに載れて本望であろう!!】**

CHAOS & ORDER

12/30

■S. O. J ■2003年12月30日
■SOJ—002



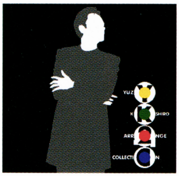
ヘヴィメタルギタリスト平松俊紀率いるS.O.J.が贈る増子司アレンジ集！
収録曲は女神転生シリーズダンジョンエクスプローラーなど、全１２曲。
生ギター全開のメタルアレンジはもちろん70′ロックアレンジなど幅広く収録。

収録曲：①Overworld ②Death Match ③Daedalus ④Explorer ⑤祈り ⑥PUB -Wind Ahead- ⑦喫茶アフロ ⑧銀座 ⑨Boss ⑩Battle ⑪Floating Tower ⑫東邦学園
Arranger 平松利紀(2,3,10,12)、モロコ(1,6,11)、るかーど(4,8,9)、
LOG-LOOPコバヤシ(FMM)(5,7)
Guitar 平松利紀(1,5,11) Bass るかーど(11)
http://www.h7.dion.ne.jp/~soj/

YK-2 Collection

12/30

■WOODSOFT ■2004年12月30日
■WDCD-0025



伝説のゲームミュージックコンポーザ古代祐三作品のアレンジCD。数多い楽曲の中から厳選の１０曲を収録。
高瀬裕司、平松俊紀らに加え、新たに VRC8(mono) がゲスト参加。今回も前回同様豪華なメンバー参加しております。様々なジャンル入り乱れはまさに元祖Mr.ゲームミュージック古代氏ならではなラインナップ。
ジャケ絵に震えたあなたも、全く知らないというあなたもお聞きください。

収録曲：① TO MAKE THE END OF BATTLE YsII (AN(みずのえわーくす)) ②B.G.M.12「希望」Slap Fight MD (高瀬裕司(MTK2))
③CHINA TOWN The Super 忍 (モロコ) ④OVER THE BAY The Super 忍 (諌月呉霞(鎮魂歌都市)) ⑤PERPETUAL DARK! The Scheme (Lyzell) ⑥FLASH!FLASH!FLASH! Bosconian-X68K (mobius (Guitar：高瀬裕司) MTK2)) ⑦BLAST POWER Bosconian-X68K (VRC8(mono))
⑧CHALLENGING TOMORROW The Scheme (プチ) ⑨SEE YOU AGAIN Ys (SHO(HarukaHa) SHOWTIME) ⑩ パトロンの山 アルガーナ (平松俊紀(SWORD OF JUSTICE)
Design&Artwork&Logo Design：ながれわずか(Rimlock)
Mastering Engineer：おおさん (Studio03)

KLEENE

8/15

■WOODSOFT ■2004年8月15日
■CD WDCD-0024



本家Falcom Special Box 2004収録で１０年ぶりに甦った風ザナサウンド。『風の伝説ザナドゥ発売１０周年勝手に記念CD』と題して約１００曲もの楽曲から選りすぐり曲をアレンジしてお送りします。
高瀬裕司、平松俊紀らに加え、新たに姫川紫音がゲスト参加。ギターアレンジ多数収録。WOODSOFT作品史上最高に熱く激しいサウンドをお送りします。

収録曲：①風の伝説 (高瀬裕司(MTK2)) ②伝説のはじまり (mobius (MTK2)) ③ 罠 モロコ ④雪原の風 (平松俊紀(SWORD OF JUSTICE)) ⑤GLACIES (Ges.M) ⑥TOON (平松俊紀(SWORD OF JUSTICE)) ⑦聖なる魂 (平松俊紀(SWORD OF JUSTICE)) ⑧ALEXANDRA (姫川紫音(LOST IN THE DARKNESS)) ⑨LEMINI=DRAGO (mobius (MTK2)) ⑩氷の塔 (まにょっ (Little Wing)) ⑪ 砂漠を渡る鳥 (姫川紫音 (LOST IN THE DARKNESS)) ⑫四風神 (Ges.M) ⑬勇者の条件 (mobius (MTK2)) ⑭神をも越えた力 (平松俊紀(SWORD OF JUSTICE)) ⑮暗黒の翼 (姫川紫音 (LOST IN THE DARKNESS)) ⑯自由の翼 (プチ) ⑰ LIKE A WIND (Ges.M) ⑱風の中で (こう1(はしくれ工房))

SUPER TAKAHASHI

12/30

■WOODSOFT ■2003年12月30日
■WDCD-0023



好評を博した前作「TAKAHASHI！」の続編が遂に登場！『ハドソン創立３０周年&PC Engine生誕１６周年勝手に記念CD』と題して、ハドソン作品全般&PCEngine作品の熱い楽曲を豪快にアレンジ。
今回もアレンジャーさん多数参加。激しくもおしゃれな個性派アルバムで登場。

収録曲：①Artichoke オリジナル (プチ) ②Meet the Dream 銀河お嬢様伝説ユナ (プチ) ③Power Up時BGM スターソルジャー (coba) ④ソルジャーブレイドメドレー ソルジャーブレイド (OZ) ⑤NECTOL ネクタリス (モロコ) ⑥Lマップ (通常) 天外魔境II 卍MARU (かみき) ⑦Into The Super Battle スーパースターソルジャー (高瀬裕司(MTK2)) ⑧ステージ開始時 チャレンジャー (tom) ⑨AREA9 GUNHED (ma-ko) ⑩メインテーマ ダブル・ダンジョン (A-TACKQ) ⑪グラメスの塔 ヴァリスIII THE FANTASM SOLDIER (平松俊紀) ⑫ボンバーキングの歌 ボンバーキング (ハドソン無線機器店～アルタイル支店～) ⑬宇宙空間 天外魔境II 卍MARU (けも)
Illustration：かこいかずひこ(陣風社) しけー(行脚堂) みかづきあきら!(TRI-MOON!)
ながれわずか(Rimlock)
Mastering Engineer：おおさん (Studio03)
http://www2.odn.ne.jp/puchi/

★こしろんな曲だったのに、なにげに米光エッセンスも入り混じる混濁具合が!カゲさん(誰)の好みを反映したわけじゃないですよ?!!(大阪府豊中市・**喪媚耽13才**)……【**影：**なんかカタカナは新鮮! **Dr.D：**君の中身も新鮮になって欲しいもんだ。】

懐中時計5～MSX User's

12/30

■MTK2　■2004年12月30日
■CD MTK2-N-010



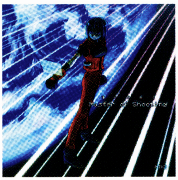
年中暴走のMTK2が、ついに禁断？のMSXの領域へ！全編これMSX作品からという、我が青春を追い求めつつも、やっぱり首絞めてる結果にしかならない毎度のお題…？
メジャーどころからマニアック作品まで、あなたの想い出を揺さぶります！

収録曲：①. Opening Theme METALGEAR ② -SOLID SNAKE- 2. Stage 1 火の鳥 ～鳳凰編～ ③. CASTLE BGM ガリウスの迷宮 ④. Opening FEEDBACK ⑤. ETERNAL PROMISE SNATCHER ⑥. Hot Summer Riding F1 SPIRIT ⑦. オープニング アシュギーネ～伝説の聖戦士～ ⑧. Feel Pleasure to the Death ゴーファーの野望～エピソードII ⑨. ステージ1 アレスタ ⑩.The Terror Space～IN THE DEFENCE LINE SUPER LAYDOCK ⑪.エンディング・テーマ グラディウス2 ⑫.帰還のテーマ グラディウス2 ⑬.メインBGM ザナドゥ(ROM版)
Arranged : mobius (1,2,4,6,8,10,12) , くぼた牧之介 (5,13) , 高瀬裕司 (3,7,9,11)
Guitar : 高瀬裕司 (3,7,9,11)
Piano : くぼた牧之介 (13)
Jacket Illustration : こう1
http://www6.airnet.ne.jp/mtk2/

懐中時計4～MASTER OF SHOOTING～

8/15

■MTK2　■2004年8月15日
■CD MTK2-N-009



ついに正統懐中時計路線が帰ってきた！
しかも、こともあろうにシューティングオンリーサウンドという熱い夏にはピッタリのラインナップで、まさに自らの首を絞める覚悟の渾身の一作！！
各アレンジャーの個性を追求した、初心に還る一枚です。

収録曲：①INTOLERANCE (RAYSTORM) ②PENETRATION (RAYFORCE) ③COLONY (AXELAY) ④開始～STAGE BGM (ゼビウス) ⑤MISSION STRIKER (SUPER LAYDOCK) ⑥LAST ATTACK (LAYDOCK2) ⑦STAGE BGM (スカイキッド) ⑧大艦隊 (MEGA-CD SILPHEED) ⑨小惑星帯 (MEGA-CD SILPHEED) ⑩INDUCTION (DRAIUS外伝) ⑪Asteroid (PSYVARIAR) ⑫INTO DARKNESS (RAYFORCE) ⑬Great Battleship (THUNDER CROSS) ⑭ステージ5 (アレスタ外伝) ⑮Ending (DRAGON SPIRIT) ⑯水没都市 (DRAGON SABER)

Arranged : mobius (1～3,5,8～11,15,16), くぼた牧之介 (4,7), 高瀬裕司 (6,13,14), こう1 (12)
Guitar : 高瀬裕司 (6,13,14)
Jacket Illustration : こう1
http://www6.airnet.ne.jp/mtk2/

Obscure

5/1

■Unit GrowSphere　■2005年5月1日
■CD UGS-008A



ＵＧＳオリジナルアルバム第三弾。　前回とはうって変わってテクノやアンビエント、更にはジャズ崩れ（？）まで幅広く。
あえてオリエンタル等の民族調を使わずに挑んだ、
いつもと違うUGSサウンドです。

収録曲：①Ruxis ②Languid Cafe ③Frusta of Corridor ④Case at Marietti ⑤Pigeon Crusade ⑥Flip Loops ⑦Obscure
http://www5.airnet.ne.jp/~krerik/ugs/

永久草話

10/9

■Unit GrowSphere　■2004年10月9日
■CD UGS-007A



ＵＧＳオリジナルアルバム第二弾。いつもより物語性を重視してみた曲を中心に、時折、和とケルトを主体にした民族風味を織り交ぜたアルバムです。
最終トラックは、ちょっとワケありの鎮魂曲となっています。

収録曲：①永久草話 ②其処に、いる ③反転論理 ④それは遠き始まりの夢想 ⑤凶リノ宮（まがりのみや）⑥生きていた君へ
http://www5.airnet.ne.jp/~krerik/ugs/

After Dream

5/1

■Lukar/dow　■2005年5月1日
■CD LKD-000



DTMを始めた頃（1999年）から現在（2005年4月）までに製作した楽曲をコピー&アレンジ10曲、オリジナル10曲の構成で一枚のアルバムにしました。　生ギター・ベースを使用したものから完全打ち込み曲を含み、歌入りのもが少数、インストがメインで、ロックなものからしっとり系まで幅広く揃っております。　るかーどの歴史が詰まった一枚なので副題に「Best of Lukard」と名づけさせてもらいました。

収録曲：①DAEDALUS / D.D.S.女神転生 -2003- ②朝影 / Kanon -2000- ③PSYCHIC ENERGY / スーパーロボット大戦α -1999- ④あの頃のように / WHITE ALBUM -2004- ⑤「最後の戦い」/ ティアリングサーガ -2001- ⑥POWDER SNOW/WHITE ALBUM: -2000- ⑦フラッパーガール / スーパーロボット大戦α -1999- ⑧save the world / SaGa2秘宝伝説 -2002- ⑨風の辿り着く場所 / Kanon -2000- ⑩「Fighting under the blue moon～Disabution / 夜が来る!& Only You-リ・クルス- -2001-
http://www.lkd.topaz.ne.jp/lukardow/

★名曲である「FIRST STEP TOWARDS WARS(草原)～Y'sI～」をるかーど節で炸裂させて頂きました。生ギター、生ベース、打ち込みの融合を堪能して下さい。(東京都八王子市・**るかーど25才**)……【**影：**これはこれで『生々しい』ってことで。**DrD：**ごふぉごふぉ。】

凄まじく暑い日が続いておりますが、
みなさんいかが寝過ごしでしょうか？
いや、寝過ごしはイカンな。むしろ夏
バテしそうなうだるような日々です。
今回はページを拡大、２ページ構成！
続きはDVDケース表紙裏へ続きます！

なにわなくとも

なにわ通信

PRESENTED BY WOODSOFT

おたよりの
あて先
http://www.ismuic.ne.jp/
woodsoft/
pu-chi@pop01.odn.ne.jp

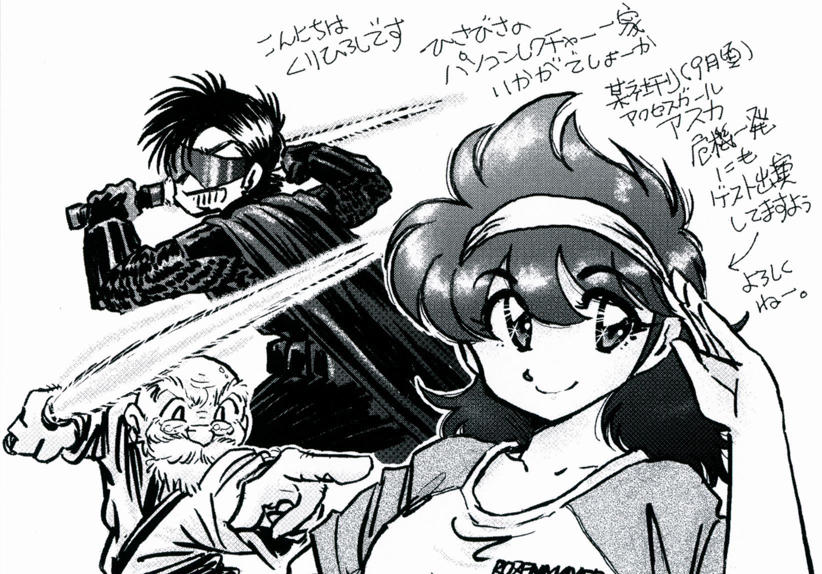


イラスト くりひろし (C)くりひろし・電波新聞社

■今月のスペシャルゲスト
今回はくりひろし先生に描いて頂きました。先生ありがとうございます_(__)_

今回のシテオク編集後記：DVDケースの裏につづく。（シテオク度・7）

★ベーマガ坊やって何歳になったんだろう…（東京都・**こう1 30才**）……【**つぐ美：**初登場で既に学生くらいの年齢だったから今頃は…。**編：**今号の表紙に近況自画像を載せました。**影：**マジで!?】


WOODSOFT
目の付けどころが、
WOODでしょ
夢の頂きへ。
68ワールドの最高峰
X68060
32bit PERSONAL WORKSTATION
●本体+キーボード+マウス・トラックボール 130mm(5.25型)DVD-R/RWタイプ HD内蔵 CZ-610C-B（チタンブラック）オープンプライス
●17型カラーディスプレイ CZ-608E-B(チタンブラック) オープンプライス（チルトスタンド同梱）
●この広告はフィクションです、WOODSOFTからX68060の発売予定はありません。
[取り扱い上のご注意] ディスクは両面共、指紋、汚れ、キズ等を付けないように取り扱って下さい。●ディスクが汚れたときは、メガネふきのような柔らかい布で内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取って下さい。レコードクリーナーや溶剤等は使用しないで下さい。
●ディスクは、両面共、鉛筆や、ボールペン、油性ペン、コピック等で文字や絵を書いたり、シール等を貼り付けしないで下さい。●ひび割れや変形、又は接着剤等で補修したディスクは危険ですから絶対に使用しないで下さい。
[保管上のご注意] ●直射日光の当たる場所や、高温・多湿の場所には保管しないで下さい。●ディスクは使用後、元のケースに入れて保管して下さい。●プラスチックケースの上に重いものを置いたり、落としたりすると、ケースが破損し、ケガをすることがあります。
WOODSOFT 2005. Printed in Japan WDCD-0026 /STEREO
このディスクを権利者の承諾なく賃貸業に使用することを禁じます。また個人使用以外での無断複製は、著作権法上禁じられています。
2005.08.14
COMPACT disc DIGITAL AUDIO